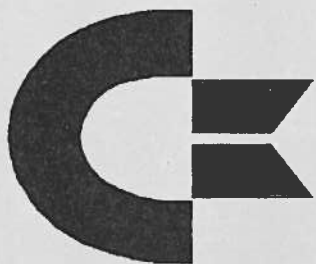


FINAL III



COMMODORE
C 64/128

Manuál k Final cartridge III

Uvedení do provozu

Cartridge zasuňte do vypnutého počítače nálepkou nahoru a počítač zapněte. Objeví se základní menu (DESKTOP).

Na zásuvném modulu jsou dva mikrospínače (dvě tlačítka). Levý mikrospínač slouží k zavolání programu FREEZER (zmrazovač), který je popsán níže. Tlačítko FREEZER nelze použít pokud se pohybujete v nabídce cartridge. Pravé tlačítko RESET uvede počítač do původního stavu a přejde do hlavního menu Final cartridge III. Pokud při stlačení RESET tlačítka (pravé) držíte současně klávesu RUN/STOP, nepřejde cartridge do hlavního menu ale do rozšířeného BASICu. Pokud stlačíte současně s RESET tlačítkem klávesu se znakem Commodore, přejde se do hlavního menu. Pokud stlačíte opětovně RESET tlačítko, dostanete se vždy do té situace, jako při posledním současném stisku C= nebo RUN/STOP.

Pokud chcete uvést počítač do stavu, jako by nebyla zasnuta FINAL III pak v hlavním menu zvolte nabídku SYSTEM a podnabídku FINAL KILL. V hlavním menu se můžete pohybovat pomocí joysticku zasunutého v portu 1. Pokud chcete stejný stav docílit z rozšířeného BASICu, stačí zadat příkaz KILL.

Pokud se pohybujete šípkou mezi jednotlivými položkami menu a stlačíte přitom FIRE na joysticku, položka nad kterou jste se rozvine a vy můžete přejít na podmenu a puštěním tlačítka na joysticku vybrat tu činnost na niž se nachází šípka.

Pokud se vám vypíše v okně volby CONTINUE a vy na něj najedete a stlačíte FIRE, bude se pokračovat v činnosti. Pokud se vypíše CANCEL a vy jej zvolíte, vrátíte se zpět do menu.

Hlavní menu (DESKTOP)

INFO	SYSTEM	PROJECT	UTILITES	CLOCK	ROM X SOFT
DESKTOP VERSION					

DESKTOP : Po zvolení této nabídky se zobrazí informace o autorech software.
VERSION : Výpis verzí jednotlivých programů obsažených v cartridge.

FINAL III - MANUAL

INFO	SYSTEM	PROJECT	UTILITES	CLOCK	ROM X SOFT
	BASIC FINAL KILL FREEZER REDRAW				

BASIC : Provede přechod do rozšíření BASICu, ve kterém je možno po stlačení FIRE na joysticku rozsvítit další menu.

FINAL KILL: Vypnutí cartridge. Na obrazovce se objeví

<p>WARING! You are leawing THE FINAL CARTRIDGE III</p> <p>SO WHAT ? CANCEL</p>

REDRAW: Pokud najedete na SO WHAT ? a stlačíte FIRE, vypnete cartridge, pokud na CANCEL, vrátíte se do menu. FREEZER: Přechod do programu FREEZER (lépe je použít přechod pomocí tlačítka FREEZER nebo z BASICu. Smaže obrazovku a znovu vykreslí hlavní (DESKTOP) menu.

INFO	SYSTEM	PROJECT	UTILITES	CLOCK	ROM X SOFT
	NOTEPAD DLINK TTEST				

NOTEPAD : Přechod do textového editoru

DLINK : Nebylo implementováno

TTEST : Nebylo implementováno

INFO	SYSTEM	PROJECT	UTILITES	CLOCK	ROM X SOFT
			PREFERENCES BASIC PREFS CALCULATOR DISK TAPE		

- PREFERENCES :** Nastavení parametrů. Vždy platí ty hodnoty, které jsou v bílém poli (inverzní). Stlačením této volby se rozsvítí okno. Tímto oknem je možno posunovat a to tak, že se najede na proužky vedle názvu okna a stlačí FIRE. Po přesunu okna se FIRE pustí. Je možno zvolit mezi joystickem nebo myši, port, ve kterém je joystick zasunut, rychlost a zrychlení myši a barvu kurzoru, okraje kurzoru obrazovky a znaků. DEFAULT nastaví původní hodnoty. OK potvrdí nastavení. **BASIC PREFS :** Toto okno lze vypnout stlačením FIRE pokud šipka ukazuje na puntík v horním levém rohu okna. Zde je možno nastavit parametry pro BASIC, a to zda se má při stisku klávesy ozvat zvuk (KEYBOARD CLICK), zda se mají při jednom delším stisku klávesy vypisovat stále znaky (KEY REPEAT), blikání kurzoru (CURSOR BLINK) barva okraje obrazovky (BORDER COLOR), standardní zařízení a přítomnost numerické klávesnice.
- CALCULATOR :** Aktivuje 14-ti místný kalkulátor s jednou pamětí. Čísla a funkce lze zadávat rovněž z klávesnice.
- DISK :** Okno pro práci s disketovou jednotkou. Je možno načíst několik adresářů i z více mechanik a pracovat s disketovou jednotkou. Rovněž je možno nahrát a spustit program a to tak, že je nejprve načten adresář, v něm se zvolí požadovaný program, zvolí se činnost RUN a provede pomocí DO. Jste ještě pro kontrolu dotázáni zda opravdu chcete vypnout cartridge a pustit program.
- TAPE :** Nahrání programu z magnetofonu ve standartním formátu (SLOW) nebo ve formátu TUURBO 250 (FAST)

INFO	SYSTEM	PROJECT	UTILITES	CLOCK	ROM X SOFT
				TIME ALARM SETTINGS	

- TIME :** Zapnutí ukazatele hodin do pravého horního rohu obrazovky. Hodiny se nulují při každém stlačení tlačítka RESET.
- ALARM :** Zapnutí „budíku“. Budík musí být nastaven v SETTINGS.
- SETTINGS :** Nastavení přesného času a budíku.

BASIC MENU

Do tohoto menu se můžete dostat pokud do BASICu přejdete zvolením BASIC v DESKTOP menu a stlačíte tlačítko

na joysticku (FIRE).

SYSTEM	BASIC1	BASIC2	DISK	FUNC KEYS
DESKTOP MONITOR BAR OFF FREEZER DEFAULT FINAL KILL				

DESKTOP : Přechod zpět do hlavního (DESKTOP) menu.
 MONITOR : Spuštění monitoru (viz níže)
 BAR OFF : Zrušení možnosti zapnutí BASIC MENU po stlačení FIRE. Je možno opět spustit zadáním BAR ON.
 FREEZER : Přechod do menu programu FREEZER.
 DEFAULT : Navrácení původních hodnot.
 FINAL KILL : Vypnutí cartridge.

SYSTEM	BASIC1	BASIC2	DISK	FUNC KEYS
	ORDER MEM TRACE HELP DUMP ARRAY LIST PLIST PDIR	AUTO FIND APPEND DEL REPLACE RENUM PACK UNPACK	DAPPEND DOS DLOAD DSAVE DVERIFY	F1=LIST F2=MON F3=RUN F4=OLD F5=DLOAD F6=DSAVE F7=DOS"§" F8=DOS

Ostatní položky v menu BASIC vyvolají příkazy rozšířeného BASICu FINAL cartridge III.

Příkazy rozšířeného BASICu

DESKTOP přechod do hlavního menu (DESKTOP)
 MON přechod do programu monitor
 BAR ON zapnutí BASIC menu při stisku FIRE povoleno
 BAR OFF BASIC men use nezobrazuje
 KILL vypnutí cartridge
 AUTO N,M automatické generování čísel řádků od řádku N s krokem M
 DEL N,M zrušení řádků s čísly N až M. DEL N ruší od řádku N do konce
 OLD znovuzískání programu straceného zadáním NEW
 RENUM M,N přečíslování řádků počínaje N s krokem M
 LIST listování programem včetně utajených programů
 \$HEX použití šestnáctkové soustavy
 MEM vypisuje rozložení paměti
 TRACE krokování programu. Po spuštění programu se v levém horním rohu vypisují čísla prováděných řádků. Zpomalení běhu lze dosáhnou stiskem

FINAL III - MANUAL

	CONTROL.
HELP	vypíše číslo chybného řádku
DUMP	vypis proměných (pouze neindexované) na obrazovku (zpomalení pomocí CTRLROL)
LOAD "jméno",7	načtení programu z magnetofonu v turbu
SAVE "jméno",7	uložení programu v turbu
VERIFY "jméno",7	kontrola programu v turbu
PLIST	vypis programu na tiskárně
PDIR	tisk adresáře diskety
FIND	vyhledání znaku nebo řetězce znaků v programu, vypisuje čísla řádků s výskytem řetězce
APPEND	přidá program z magnetofonu do paměti bez seřazení řádků podle čísel
ARRAY	vypis využitých změn řádku na obrazovku
DAPPEND	APPND z disketové jednotky
DOS "příkaz"	pošle příkaz disketové jednotce 'č. 8
DOS "\$"	adresář disku
DLOAD	zrychlené nahrání programu z disku
DSAVE	zrychlené uložení programu na disk
DVERIFY	zrychlená verifikace programu
PACK	zahuštění programu
UNPACK	vedení zahuštěného programu do původního stavu

Příkazy MONITORU

A - jednoduchý assembler

Příklad : AZZZZ LDA #\$YY - přeloží instrukci LDA #\$yy (yy je jeden byte) a kód instrukce uloží na adresu ZZZZ ,kód instrukce vypíše rovněž na obrazovku. Zároveň na nový řádek vypíše nové A s adresou zvětšenou o místo které zabrala předchozí instrukce. Pokud je zadána chybná instrukce (syntakticky) příkaz A šě ignoruje a přejde na další řádek. Za A nesmí být mezera.

C - porovnání

Příklad : CXXXX YYYY ZZZZ - porovná blok od XXXX do YYYY s blokem na adrese ZZZZ. Činnost může být přerušena klávesou STOP.

D - disassembler

Příklad : D XXXX YYYY - zpětně přeloží kód od adresy XXXX do adresy YYYY a vypíše jej na obrazovku. Druhý parametr je nepovinný - vypíše se pak pouze jedna instrukce. Vypis dalších instrukcí je možný použitím kurzorových šipek. Činnost ukončíme stiskem klávesy RETURN.

F - vyplnění bloku paměti

Příklad : F XXXX YYYY ZZ - na adresy XXXX až YYYY bude uložena hodnota ZZ. Pokud nechcete aby došlo k havárii systému používejte jenom paměť od 0800 do 9FFF hex.

G - spuštění programu

Příklad G XXXX - provede spuštění programu od adresy XXXX. Pokud je zadáno G bez parametru, program

FINAL III - MANUAL

- se spustí od aktuální adresy PC registru - viz příkaz R
- H - vyhledání posloupnosti
Příklad : H AAAA BBBB XX YY .. ZZ
H AAAA BBBB "AHOJ..." - je postupně prohledána paměť od adresy AAAA až do BBBB. Pokud obsahuje posloupnosti byte XX,YY až ZZ nebo řetězec "AHOJ.." je po každém nalezení vypsaná jeho adresa.
- I - výpis znaků
Příklad : I XXXX YYYY - vypíše obsah paměti ve formě znaků. Pro rolování obrazovky platí stejné pravidla jako u příkazu D.
- L - zavedení programu do paměti
Příklad : L "jméno" XX - nahraje program ze zařízení XX se j "jméno". (!7=turbo 250!)
- M - zobrazení obsahu paměti
Příklad : M XXXX YYYY - vypíše obsah paměti od adresy XXXX až do YYYY. Výpis je v hexa tvaru vždy 8 byte na řádek a je doplněn výpisem znaků. Pokud přepíšeme některý byte, provede se změna i v paměti. Pro rolování platí pravidla jako pro D.
- O4 - zpřístupní celou paměť
- O7 - po zadání návrat do normální konfigurace
- P - přesměruje výstup na tiskárnu
- Q - zaslání příkazu disketové jednotce
- R - výpis obsahů registrů.
Po zadání tohoto příkazu se na obrazovce vypíše obsah všech registrů, které je možno i měnit. Pokud změníte reg IRQ - adresa pro skok při maskovatelném přerušení - nemáte připravenou rutinu pro jeho obsluhu dojde k havárii systému, protože toto přerušení je používáno systémem a je vyvoláno 60x za sekundu.
- S - uložení programu
Příklad : S "jméno" XX YYYY ZZZZ - na zařízení číslo XX je uložena paměť od adresy YYYY do adresy ZZZZ-1 pod jménem zadaným v uvozovkách.
- T - přesun bloku paměti
Příklad : T XXXX YYYY ZZZZ - přesune oblast paměti od adresy XXXX do adresy YYYY na adresu ZZZZ.
- *R TR SE ADRESA - načti blok
Načte blok ze zadaného sektoru (SE) a stopy (TR) z disketové jednotky a uloží ho do paměti od adresy ADRESA.
- *W TR SE ADRESA - uloží blok
- X - ukončení MONITORU

FINAL III - MANUAL

Při práci v monitoru jsou takto předdefinovány funkční klávesy :

- F3 - kurzor do levého horního rohu
- F5 - kurzor do levého dolního rohu
- F7 - katalog diskety

Textový editor (NOTE PAD)

PROJECT	FILE	SCREEN	LINE	CHARACTER
NEW LOAD SAVE TLOAD TSAVE RECOVER PRINT QUIT				

- NEW : vymazání textu
- LOAD : načtení textu z disku
- SAVE : uložení textu na disk
- TLOAD : načtení textu z magnetofonu
- TSAVE : uložení textu na magnetofonu
- RECOVER : obnoví původní text
- PRINT : tisk textu
- QUIT : zpět do hlavního menu

PROJECT	FILE	SCREEN	LINE	CHARACTER
	TOP FOR FILE REDRAW FREEZER			

- TOP FOR FILE : kurzor na začátek souboru
- REDRAW : znovuvykreslení
- FREEZER : zmražení obrazovky a přechod do programu FREEZER

PROJECT	FILE	SCREEN	LINE	CHARACTER
		WORD WRAP BOLD PROPORTIONAL		

- WORD WRAP : zarovnání textu k levému a pravému okraji
- BOLD : tučné písmo
- PROPORTIONAL : proporcionální písmo = každé písmeno jinak široké

FINAL III - MANUAL

PROJECT	FILE	SCREEN	LINE	CHARACTER
				SPACE 0 SPACE 1 SPACE 2

SPACE 0-2 : nastavení mezery 0-2 mezi řádky

PROJECT	FILE	SCREEN	LINE	CHARACTER
				SPACE 0 SPACE 1 SPACE 2 SPACE 3 SPACE 4

SPACE 0-4 : nastavení mezery 0-4 mezi písmeny

FREEZER

Program FREEZER slouží k zmražení programu a následnému tisku programu, uložení programu a umožňuje manipulovat s programem, jako například zabudovat automatickou střelbu, odstranit zdi a pod.

BACKUP	GAME	COLORS	PRINT	RESET	EXIT
DISK TAPE F DISK F TAPE					

DISK : uložit program z paměti na disk
 TAPE : uložit program z paměti na magnetofon
 F DISK : zrychleně uložit program na disk
 F TAPE : uložit program na magnetofon v TURBU 250

BACKUP	GAME	COLORS	PRINT	RESET	EXIT
	SPRITE I SPRITE II JOYSWAP AUTOFIRE				

SPRITE I : odstranění kolize sprite sprite
 SPRITE II : odstranění kolize sprite pozadí
 JOYSWAP : záměna joystickových portů
 AUTOFIRE : zabudování autofire programově do hry

FINAL III - MANUAL

Všechny položky menu GAME nemusí pracovat ve všech programech, úspěšné jsou zejména u jednodušších programů.

BACKUP	GAME	COLORS	PRINT	RESET	EXIT
		BACKGND FOREGND BORDER			

Po zvolení některé položky tohoto menu je proveden přechod na položku VIEW z menu PRINT.

BACKUP	GAME	COLORS	PRINT	RESET	EXIT
			SETTINGS VIEW PSET		

SETTINGS : Po navolení této nabídky se dostanete do celoobrazovkového menu, ze kterého lze tisknou zmražené obrázky na tiskárně.

INTERFACE : navolení rozhraní, na kterém je připojena tiskárna.

TYPE : je možno zvolit několik standartů tiskáren.

COLORS : navolení barevné tiskárny.

PRINTING SIDEWAYS : pootočení obrázku o 90° při tisku.

PICTURE INVERT : negativní tisk

HORIZONTAL SIZE : vodorovné zvětšení

VERTICAL SIZE : svislé zvětšení

8 PINS : grafické módy osmi jehličkových tiskáren

24 PINS : grafické módy 24 jehličkových tiskáren

PRINT : tisk obrázku

EXIT : přechod do menu DESKTOP

VIEW : nastavení některých barev obrázku.

BORDER : barva okraje

FOREGND : barva znaků

BCOLOR 0-3 : barva pozadí 0-3

EXIT : zpět do menu FREEZER

PSET : zpět do situace než byl stlačen FREEZER

BACKUP	GAME	COLORS	PRINT	RESET	EXIT
				KILL ZEROFILL CMB64	

FINAL III - MANUAL

KILL : vypnutí FINAL III a přechod do BASICu
ZEROFILL : vymazání paměti a přechod do rozšířeného BASICu
CBM 64 : přechod do standartního BASICu

BACKUP	GAME	COLORS	PRINT	RESET	EXIT
					RUN MONITOR DESKTOP

RUN : návrat zpět z menu FREEZER
MONITOR : přechod do MONITORu
DESKTOP : přechod do menu DESKTOP

Tímto byl přehled funkcí FINAL CARTRIDGE III vyčerpán a
nezbývá než Vám popřát příjemnou práci.

FINAL III - MANUAL

REJSTRİK

A 5
ALARM 3
APPEND 5
ARRAY 5
AUTO 4
AUTOFIRE 8
BAR 4, 4
BASIC 2
BOLD 7
C 1, 5
CALCULATOR 3
CBM 10
D 5
DAPPEND 5
DEFAULT 4
DEL 4
DESKTOP 1, 10, 4, 4
DISK 3, 8
DLINK 2
DLOAD 5
DOS 5, 5
DSAVE 5
DUMP 5
DVERIFY 5
F 5
FIND 5
FREEZER 1, 4, 7
G 5
H 6
HELP 5
HEX 4
I 6
JOYSWAP 8
KILL 10, 2, 4, 4
L 6
LIST 4
LOAD 5, 7
M 6
MEM 4
MON 4
MONITOR 10, 4
NEW 7
NOTEPAD 2
O4 6
O7 6
OLD 4
P 6
PACK 5
PDIR 5
PLIST 5
PREFERENCES 3
PREFS 3
PRINT 7
PROPORTIONAL 7
PSET 9
Q 6
QUIT 7
R 6, 6
RECOVER 7
REDRAW 2, 7
RENUM 4
RESET 1
RUN 10
S 6
SAVE 5, 7
SETTINGS 3, 9
SPACE 8, 8
SPRITE 8, 8
T 6
TAPE 3, 8
TIME 3
TLOAD 7
TOP 7
TRACE 4
TSAVE 7
TTEST 2
UNPCAK 5
VERIFY 5
VERSION 1
VIEW 9
W 6
WORD 7
X 6
ZEROFILL 10

FINAL III - MANUAL

OBSAH

Uvedení do provozu.....	1
Hlavní menu (DESKTOP).....	1
BASIC MENU.....	3
Příkazy rozšířeného BASICu.....	4
Příkazy MONITORU.....	5
Textový editor (NOTE PAD).....	7
FREEZER.....	8
REJSTRÍK.....	11